

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) memudahkan manusia untuk mengakses informasi kapan pun dan di mana pun (Fahira et al., 2023). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan seperangkat alat, sistem, dan sumber daya yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan menyampaikan informasi secara efektif. Perkembangan TIK yang pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi pada bidang pendidikan memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Wahyudi & Jatun, 2024). Pemanfaatan TIK memungkinkan terjadinya transformasi dalam metode penyampaian materi, evaluasi pembelajaran, hingga kolaborasi antar siswa dan guru di berbagai lokasi. Seiring dengan itu, perkembangan teknologi informasi yang terus maju dari waktu ke waktu juga memberikan dampak signifikan dalam bidang pendidikan. Menurut Sudarma & Sukmana (2021), sudah saatnya guru, dosen, atau instruktur memiliki kompetensi digital. Kompetensi digital adalah kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara kreatif, kritis, dan aman untuk mencapai tujuan. Pembelajaran saat ini sangat diperlukan kombinasi dari teknologi yang ada sebagai media yang memudahkan

penyaluran informasi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya (Adiwinata et al., 2024).

Penggunaan teknologi informasi di sekolah menjadi kebutuhan penting, baik sebagai media pembelajaran maupun sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Menurut Biantoro (2024), dengan adanya pemanfaatan teknologi yang tepat, proses pembelajaran dapat dipermudah, pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan, minat belajar dapat lebih terarah, serta kualitas pembelajaran menjadi lebih optimal. Menurut Sudarma & Sukmana (2022) teknologi digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa, siswa di tingkat sekolah dasar dikategorikan sebagai generasi digital karena mereka lahir dalam perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tentunya harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti guru, siswa, serta sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan teknologi (Widianita & Sujana, 2024). Oleh karena itu seiring dengan kemajuan teknologi, hal ini membuat penerapan pembelajaran abad-21 semakin penting.

Pembelajaran abad ke-21 bertujuan untuk mempersiapkan generasi penerus agar memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan abad ini (Saputra et al., 2024). Pembelajaran abad ke-21 berfokus pada siswa dengan pendekatan yang berbeda dalam hal isi, proses pembelajaran, lingkungan kelas, penilaian, dan penggunaan teknologi. Di era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru harus kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran tidak lagi terkesan monoton dan konservatif. Guru - guru cenderung mengalami kesulitan dalam mengukur minat, bakat, kecerdasan, dan kebutuhan setiap individu siswa (Sudarma et al., 2025).

Menurut Virmayanti, et al., (2023), perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menuntut para guru untuk selalu mengikutinya, serta menciptakan inovasi yang kreatif. Hal ini mengharuskan guru untuk terus mengembangkan keterampilan di bidang informasi dan teknologi. Guru tidak boleh menjadi pribadi yang gagap teknologi dan tertinggal dari dinamika perkembangan teknologi yang begitu pesat (Gusli et al., 2023). Berpikir kreatif pada seorang guru diharapkan sesuai dengan kondisi siswa, kondisi kelas, kondisi lingkungan sekolah, sehingga strategi khusus perlu diciptakan agar siswa berminat dan dapat memahami pembelajaran di kelas dengan mudah (Bukian & Sujana, 2025). Inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dalam proses pendidikan berbasis teknologi informasi antara lain dengan menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan atau menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan perubahan sosial yang terjadi. Artinya, guru perlu menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kondisi saat ini. Sebagai pihak yang berinteraksi langsung dengan peserta didik, guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Seiring dengan peran tersebut, guru perlu mempertimbangkan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajara

Penerapan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu inovasi penting yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Darsyah (2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memandu guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Dengan memilih model pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, gaya belajar siswa, dan tujuan pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan optimal untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Adha et al., 2025). tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran (Asih et al., 2024). Disamping itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menjadi dasar yang kuat bagi pengembangan bahan ajar yang efektif.

Seiring dengan kemajuan teknologi, guru diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar digital untuk mendukung proses pembelajaran serta membiasakan peserta didik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran masih adanya media pembelajaran yang belum mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan guru/pendidik belum mampu mengembangkan media sesuai dengan yang efektif dan tuntutan jaman (Zikrun et al., 2024). Menurut Darmayanti & Amalia (2024), bahan ajar digital mencakup berbagai aspek seperti visual, gambar, video, audio, dan lain-lain. Selain itu, bahan ajar digital juga melibatkan integrasi teknologi dan komputasi (Angraini & Lingga, 2024). Pengembangan bahan ajar digital ini merupakan salah satu bentuk inovasi dan kemajuan di bidang pendidikan yang disesuaikan dengan era digital saat ini (Rasiman et al., 2024). Menurut Baroroh et al., (2024), penerapan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran termasuk ke dalam pengimplementasian teknologi dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik, mendukung pembelajaran mandiri, serta mengurangi beban fisik karena tidak perlu membawa buku cetak.

Dengan demikian, penerapan bahan ajar digital membantu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta meningkatkan efektivitas proses belajar.

Dengan terciptanya lingkungan yang kondusif dan pembelajaran dilaksanakan secara efektif, konsep dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) akan tersampaikan dengan efektif dan mudah dipahami siswa. Dalam Kurikulum Merdeka yang berlaku saat ini, di jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPA dan IPS tergabung menjadi IPAS. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Septiana & Winangun, 2023). Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Habbah & Lingga, 2022). Kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan peserta didik tidak memahami materi, khususnya materi IPAS (Sudarmika & Sujana, 2024).

Inovasi baru yang diberikan guru sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran seperti pemanfaatan media pembelajaran dan penerapan model pembelajaran, sehingga diharapkan suatu keberhasilan dari pencapaian proses pembelajaran mencapai nilai rata-rata dengan rentangan nilai 80-89 berkategori baik sesuai Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5 (Agung dkk., 2022). Selain itu, tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dengan dilaksanakannya pembelajaran yang efektif diharapkan mampu mencapai ketuntasan Capaian Pembelajaran (CP) yang dapat ditentukan melalui ketuntasan tujuan pembelajaran yang disebut dengan

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dalam penelitian pengembangan ini, penilaian mengacu pada KKTP yang ditetapkan oleh SD Negeri 1 Tegal Tugu untuk mata pelajaran IPAS yakni sebesar 65, sehingga harapannya seluruh siswa dapat mencapai nilai rata-rata minimal sama dengan nilai KKTP yang ditetapkan sekolah, setelah itu nilai rata-rata hasil belajar siswa akan dikonversikan dengan pedoman PAP skala 5. Namun, meskipun penilaian sudah ditetapkan dengan jelas, kenyataannya proses pembelajaran yang ada di lapangan masih memerlukan perbaikan agar dapat mencapai standar yang ditetapkan.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 1 Tegal Tugu, penulis mengamati bahwa proses pembelajaran di kelas V masih cenderung bersifat satu arah, peserta didik masih menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab serta penugasan yang didasarkan pada sumber belajar tersebut. Namun, selama kegiatan belajar mengajar, guru belum memanfaatkan media pembelajaran atau bahan ajar tambahan. Aktivitas pembelajaran di kelas cenderung berpusat pada guru dan kurang interaktif. Karena terus menerus dilakukan secara monoton membuat peserta didik mudah jenuh dan bosan, penulis juga melihat beberapa peserta didik berbisik-bisik dengan temannya saat guru menyampaikan materi di depan kelas, yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang fokus selama proses pembelajaran. Hal ini juga menunjukkan bahwa minimnya partisipasi peserta didik ketika tanya-jawab dalam proses pembelajaran. Menurut Setiawan et al. (2022) kurangnya partisipasi peserta didik dapat berdampak pada rendahnya kualitas pemahaman materi yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menimbulkan rasa bosan pada

diri siswa, sehingga menurunkan minat dan hasil belajar siswa (Farid & Sudarma, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 1 Tegal Tugu, diperoleh informasi bahwa masih ditemukannya peserta didik yang dari segi hasil belajar pada mata pelajaran IPAS masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan hasil asesmen formatif pada materi BAB 2 Harmoni dalam Ekosistem. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil belajar dari 28 orang siswa kelas V terdapat 17 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan untuk mata pelajaran IPAS sebesar 65 dan 11 orang lainnya sudah memperoleh nilai tuntas di atas KKTP (65). Apabila hasil pembelajaran IPAS siswa kelas V pada sub materi tersebut di rata-ratakan secara keseluruhan yakni mendapatkan hasil 62,59 masih berada dalam kategori kurang dengan rentangan 39-80 sesuai Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5. Hal tersebut dilihat dari kurangnya pemahaman materi pada sub bahasan Topik A Memakan dan Dimakan, siswa kelas V masih kesulitan dalam menyelesaikan soal jaring-jaring makanan dan susunan piramida makanan. Siswa masih kebingungan dalam menempatkan masing-masing peran makhluk hidup pada susunan ekosistem rantai makanan. Sebab karakteristik materi ini memerlukan pemikiran yang cermat dan penalaran yang kritis untuk mengetahui pola susunan peran makhluk hidup yang benar dalam ekosistem. Apabila dikaitkan dengan teori perkembangan anak oleh Bloom, menurut Hayya & Dharin (2023), siswa SD berada fase peralihan dari tahapan pra operasional menuju ke operasional konkrit yang artinya bahwa mereka masih memerlukan bimbingan guru dan alat bantu untuk merealisasikan konsep yang dipahaminya. Dalam hal ini, penyediaan sarana dan prasarana yang tepat sangat

diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik.

Seiring dengan hal tersebut, dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Sarana dan Prasarana Pendidikan secara Nasional pada Bab VII Pasal 42 dijelaskan bahwa setiap sekolah wajib memiliki sarana yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Sarana ini meliputi meja dan kursi, alat-alat belajar, buku, media pembelajaran, dan bahan lain yang dibutuhkan selama proses belajar. Selain itu, sekolah wajib memiliki prasarana yang meliputi tanah atau lahan, ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang administrasi, perpustakaan, laboratorium, ruang praktik, dan ruangan lain yang bisa mendukung kegiatan belajar agar berjalan dengan baik dan terus menerus. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada SD Negeri 1 Tegal Tugu bahwa sarana dan prasarana pada satuan pendidikan tersebut sudah cukup memadai. Hal ini terlihat dari ketersediaan berbagai fasilitas penunjang, salah satunya adalah akses internet (wifi) dengan koneksi yang baik yang dapat dimanfaatkan oleh warga sekolah dalam kegiatan pembelajaran maupun administrasi. Selain itu, sekolah juga telah menyediakan laptop yang dibawa dan digunakan oleh guru dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun penerapan pembelajaran berbasis teknologi masih belum sepenuhnya dilaksanakan. Potensi yang dimiliki oleh fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar mengajar, sehingga masih perlu adanya pengembangan dan integrasi teknologi lebih lanjut dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di sekolah.

Penelitian sebelumnya oleh Kandi & Wibawa (2024) menunjukkan bahwa *e-book* IPAS berbasis *inquiry learning* efektif dan berpengaruh positif dalam

meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas V. Hasil penelitian tersebut didukung oleh Maula et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan bahan ajar ini menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan serta mendukung penyampaian materi secara menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Menurut penelitian sebelumnya oleh Putri & Wiarta (2023), keunggulan *e-book* adalah dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat merespons tindakan dari penggunaanya, seperti menampilkan teks, gambar, memutar video, dan memberikan respons lainnya. Dengan demikian, penggunaan *e-book* dalam proses pembelajaran bersifat interaktif yang memungkinkan interaksi dua arah dalam proses pembelajaran sehingga mendukung suasana belajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep atau materi secara lebih maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Tegal Tugu yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik Kurikulum Merdeka. Mempertimbangkan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, penulis mengajukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Inquiry* Pada Materi EKORAMA Muatan IPAS Siswa Kelas V SD".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Tugu masih rendah jika dilihat dari keterlibatan mereka dalam aktivitas sehari-hari selama proses pembelajaran;
- 2) Terbatasnya ketersediaan buku pendamping sebagai bahan ajar di kelas, karena selama ini guru hanya mengandalkan buku paket dan LKS dalam kegiatan pembelajaran;
- 3) Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru mengakibatkan beberapa siswa kurang fokus selama pembelajaran dan tidak memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan di depan kelas;
- 4) Belum tersedianya media pembelajaran berbasis digital dan kurangnya penggunaan bahan ajar yang kreatif dan inovatif meskipun sarana dan prasarana sudah cukup memadai.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini sehingga permasalahan perlu dibatasi agar masalah utama yang akan diselesaikan memperoleh hasil yang maksimal. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Permasalahan dapat dibatasi dan difokuskan kepada permasalahan terkait hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Tugu yang masih rendah jika dilihat dari keterlibatan mereka dalam aktivitas sehari-hari selama proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil belajar dari 28 orang siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS khususnya pada asesmen formatif BAB 2 Harmoni dalam Ekosistem, terdapat 17 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan untuk

mata pelajaran IPAS sebesar 65 dan 11 orang lainnya sudah memperoleh nilai tuntas di atas KKTP (65). Apabila hasil pembelajaran IPAS siswa kelas V pada sub materi tersebut di rata-ratakan secara keseluruhan yakni mendapatkan hasil 62,59 masih berada dalam kategori kurang dengan rentangan 39-80 sesuai Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5. Sejalan dengan hasil observasi awal bahwa proses pembelajaran cenderung bersifat *teacher oriented*, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan selama observasi nampak beberapa aktivitas siswa yang menunjukkan rasa bosan seperti kurang memperhatikan guru yang mengajar di depan kelas dan mengobrol hal-hal di luar materi dengan temannya.

- 2) Belum tersedianya media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di mata pelajaran IPAS. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku teks, sehingga sumber belajar kurang bervariasi. Pengetahuan yang disampaikan terbatas hanya pada hal-hal yang tercantum pada buku teks, sedangkan informasi pada buku teks pembelajaran cenderung terbatas. Sebagai contoh pada materi Ekosistem Rantai Makanan, ada banyak contoh rantai makanan dengan variasi individu di setiap tingkatannya yang berbeda-beda akan tetapi di buku teks pembelajaran hanya dicantumkan beberapa dan kurang lengkap. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi di kelas. Pemanfaatan teknologi juga masih kurang dalam proses pembelajaran, sedangkan di sekolah sudah tersedia akses internet dan fasilitas yang cukup mendukung untuk implementasi teknologi dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian pengembangan untuk mengembangkan sebuah *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* pada muatan pelajaran IPAS dengan materi EKORAMA (Ekosistem Rantai Makanan) pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tegal Tugu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* mata pelajaran IPAS materi EKORAMA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Tegal Tugu?
- 2) Bagaimanakah validitas *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* mata pelajaran IPAS materi EKORAMA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Tegal Tugu, ditinjau dari disainnya?
- 3) Bagaimanakah efektivitas *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* mata pelajaran IPAS materi EKORAMA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Tegal Tugu?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, berikut tujuan pengembangan pada penelitian ini.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* mata pelajaran IPAS materi EKORAMA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Tegal Tugu.

- 2) Untuk mendeskripsikan validitas *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* mata pelajaran IPAS materi EKORAMA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Tegal Tugu.
- 3) Untuk menganalisis efektivitas *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* mata pelajaran IPAS materi EKORAMA pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Tegal Tugu.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* untuk mata pelajaran IPAS yang membahas materi ekosistem rantai makanan di kelas V Sekolah Dasar. Spesifikasi dari produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan pembelajaran berupa *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* untuk mata pelajaran IPAS dengan muatan materi ekosistem rantai makanan kelas V Sekolah Dasar. *E-book* ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, editor video *CapCut*, dan *Flip-Book*.
- 2) *E-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* ini menyajikan konten berupa tulisan, gambar, animasi, video, dan kuis yang ditayangkan melalui *Flip-Book*, *E-book* interaktif berbasis *inkuiry* ini dapat diakses dimana saja dari perangkat laptop maupun handphone.
- 3) *E-book* interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, maupun digunakan

secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring melalui handphone atau laptop.

- 4) Materi yang disajikan dalam *e-book* interaktif ini berfokus pada muatan materi ekosistem rantai makanan dalam mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
- 5) Penyusunan materi dalam *e-book* interaktif ini mengacu pada bahan ajar dari buku guru, sehingga guru dan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih luas sesuai dengan langkah-langkah *inquiry*.
- 6) *E-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media *E-book* Interaktif ini.
- 7) Penggunaan *E-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang aktif karena dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap masalah-masalah yang disajikan. Penyajian yang menarik membantu peserta didik berpikir kritis dalam memahami materi yang diberikan.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* materi ekosistem rantai makanan pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar ini adalah sebagai berikut:

- 1) *E-book* yang dirancang dengan model pembelajaran *inquiry* untuk materi ekosistem rantai makanan pada mata pelajaran IPAS kelas V disusun dengan tampilan yang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

- 2) Belum tersedianya bahan ajar pendukung pada muatan mata pelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan basis sintaks *inquiry* materi ekosistem rantai makanan pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Adapun keterbatasan dari media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan *e-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* ini terbatas hanya mencakup materi ekosistem rantai makanan pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Media yang dikembangkan didasari pada hasil analisis kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri 1 Tegal Tugu pada tahun ajaran 2025/2026, sehingga penggunaannya terbatas pada kondisi di lapangan tersebut.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penjelasan mengenai makna dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji efektivitas dari produk tersebut. Produk yang dikembangkan dapat berupa materi pembelajaran, media, maupun strategi pembelajaran yang dirancang untuk digunakan di lingkungan sekolah dan bukan untuk membuktikan atau menguji teori tertentu.
- 2) *E-book* adalah salah satu buku digital yang umumnya berisi informasi atau panduan tertentu dalam bentuk elektronik. Bahan ajar ini dapat disajikan

dengan konten visual seperti gambar, video, serta dilengkapi dengan kuis atau latihan soal pembelajaran. *E-book* ini dapat diakses dan dibaca melalui berbagai perangkat elektronik seperti laptop, komputer, tablet, maupun smartphone.

- 3) *Inquiry* adalah cara belajar yang membuat siswa menjadi pihak yang aktif, mencari informasi, menyelidiki berbagai hal, dan menemukan jawaban atas masalah sendiri. Siswa diajak untuk berpikir sendiri, mengamati sesuatu, dan mencoba berbagai cara, sedangkan guru hanya membantu dan memberi panduan. Dalam model ini, siswa didorong untuk menjadi aktif, kreatif, dan berpikir kritis dalam mengeksplorasi suatu permasalahan atau fenomena. Model pembelajaran *inquiry* memiliki 6 tahapan yaitu: orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.
- 4) *E-book* interaktif berbasis model pembelajaran *inquiry* adalah sebuah buku elektronik yang berisi konten berupa teks, gambar, video, dan kuis yang menerapkan langkah-langkah atau hakikat model *inquiry*. Model pembelajaran *inquiry* diimplementasikan dalam konten atau pemaparan materi yang ada di dalam *e-book*.
- 5) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta beserta interaksinya. Selain itu, IPAS juga membahas kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.